任天堂 ファミリーコンピュータ™ ASM-GJ

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

自己中心派



取扱説明書

ASMIK

　このたびは、アスミックのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ぎゅわんぶらあ自己中心派」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用になる前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

〈使用上の注意〉

◆ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
◆テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
◆長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
◆精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
◆端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
◆シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。



目　次

Welcome to ミスチョイス!!



いらっしゃーい♡
ここは下北沢、雀荘ミスチョイス。自己中心的ぎゅわんぶらあたちがカモを求めて集まる、出会いと別れの雀荘よ。なーんちゃって。
このお店に集まるメンツはちょっとハンパじゃないわよ。超Ａ級のプロ雀士もいれば、なに考えてんだかさっぱりわかんないタコ打ちもいるんだから。
あたし、バニーガールのますみちゃん。ゲーム中はあなたに代わってさいころを振ってあげちゃいまーす。

●本格派の麻雀ゲームソフト

なんつったってファミコン版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は、本格４人打ち麻雀。ゲーム進行、局面ごとの打ち回し、駆引きの雰囲気まで、実際の麻雀を打っているみたいなリアルさで再現しました。そのために独自に開発した思考ルーチンは、超強力かつ高速。思う存分麻雀のダイゴ味を楽しめちゃいます。

●個性豊かなコンピュータ側対戦者

あなたのお相手をするコンピュータ側のキャラクターは、なんと総勢24人。どれもコミックで人気の高かった個性派ばっかり。このメンツ１人１人に独自の思

考ルーチンを採用、おまけに麻雀の「ツキ」までをデータ化して、コミックの世界そのままのとんでもないハイパー麻雀を実現しちゃいました。

●選べる対戦形式

このウルトラ個性的なメンツを向こうに回して、3種類のゲームが楽しめます。

①フリー対戦

24人のメンツから好きなのを3人自由に選んで遊べる、いちばん手軽なゲーム。他のメンツの手をオープンにしたり、コンピュータに自分の手をまかせて観戦することもできます。特に、指導者をつけて手を指示してもらえる「指導者モード」は強力よ。

②タコ討伐戦

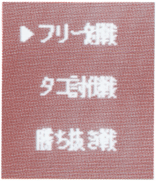
24人の雀士たち＋あなたが「タコ側」と「アンチタコ側」に分かれて、下北沢を中心とする東京の雀荘を制覇していくゲームです。勝負は2人対2人、チームプレーが肝心ね。6つの地区をすべて傘下に治めれば完全勝利。あなたはタコ派、それともアンチタコ派？

③勝ち抜き戦

文字どおり、キャラクター全員がすべてをぶつけ合うバトルロイヤル！　予選は全11試合、半荘1回の上位2人が勝ち残り。そして決勝戦は半荘2回戦。2回ともトップをとって優勝すれば、あなたも完全無欠のぎゅわんぶらあ自己中心派！

I　起動

カセットを差しこんで電源を入れると、クレジットに続いてオープニング画面が出ます。これにひきつづきルール紹介・キャラクター紹介の画面が出ますので、ここでルールや各キャラクターの特性・ワザ・顔を確認しておくといいですね。



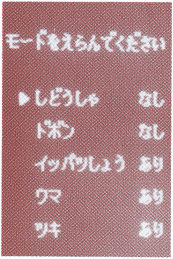
スタートボタンを押すとゲームが始まります。

II　ゲーム選択

まず、３種類あるゲームのどれで遊ぶかを選びます。十字ボタンの上下で選んでスタートボタンを押してください。

①フリー対戦

1. モード設定



ゲームを始める前に、各モードを設定します。十字ボタンの上下で選んでAボタンを押すたびに「なし」と「あり」が入れ換わります。

● しどうしゃ：指導者をありにした場合、ゲーム中に打ち

手の指導を受けられます(13ページ参照)。ただし、その指導者の「ツキ」が配牌やツモに影響してきます。たとえば勝ち過ぎの金蔵を指導者につけると、字牌ばかりが配牌されてびっくりするでしょう。

●ドボン：ゲームの途中で誰かがマイナス点になってしまった場合、そこでゲームを終了させるというルールです。

●イッパツしょう：これをありにすると、リーチで一発が出た場合、出上がりの時は振った人から、ツモの時は全員からそれぞれ5,000点ずつご祝儀がもらえます。ただしその時点では清算されず、半荘終了時にまとめて支払われ、また順位には影響しません。

●ウマ：半荘終了時にウマをつけるか選択します。ウマはトップ+20,000点、2位+10,000点、3位−10,000点、4位−20,000点です。これも順位に無関係です。

●ツキ：パラメーターとしてツキをつけるかどうか選択します。ツキありだとそれぞれのキャラクターの配牌やツモに個性が出ます。純粋に実力だけで勝負したいときはツキなしに設定してください。

2.メンツの選択

それぞれのモードを設定したらスタートボタンを押してください。メンツ選択画面になります。

セレクトボタンを押すたびにタコ派・アンチタコ派の12人がいれかわって表示され、計24人の中からメン



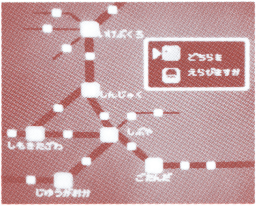
ツを選べます。水色の枠を十字ボタンで動かし、Aボタンで決定してください。指導者ありに設定した場合は、さらに指導者を選びます。ただし、対戦相手を指導者にすることはできません。

すべて指定し終わると「よろしいですか」と表示されるので、ゲームを始めるなら「はい」、やっぱり他のメンツでやりたいなら「いいえ」を選んでください。

②タコ討伐戦

1.スタート

このゲームは、パスワードにより前回の続きから始めることができます。初期画面で「さいしょからはじめる」か「つづきをやる」かを選んでください。



「さいしょからはじめる」を選ぶと、下北沢の周辺図が表示されます。

ここではタコ側

につくかアンチタコ側につくかを決めます。タコ側はタコの、アンチタコ側はドラ夫のシンボルで表されますので、十字ボタンの上下で選んでAボタンを押してください。タコ側を選ぶとゲームは池袋から開始され、アンチタコ側を選ぶと下北沢から始まります。2回戦以降は、どの地区を攻めるか選択できます。

次に、敵側のメンツ2人が表示されますので、誰をぶつければ勝てそうかを考え、フリー対戦と同じ要領で仲間のメンツを指定します。ただし、いちど選んだ仲間は、勝った場合はそこに見張りとして置いていくので、次からは選ぶことはできません。

2.勝敗

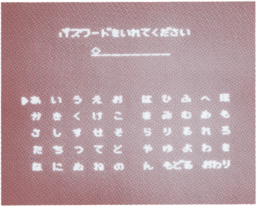
半荘1回、チーム2人の総合得点で勝負が決まります。ただし、トップの人には半荘終了時に20,000点のトップ賞が入りますので、それを計算に入れて作戦を立てるようにしましょう。また、いっしょに戦う仲間といっても自己中心的な連中ですので、かまわずあなたから上がりまくるかも知れません。サポートは当てにしないほうがいいでしょう。

3.パスワード

ひと勝負が終わると、パスワードが表示されます。このパスワードを書きとめておけば、電源を切ってもまたその続きから遊ぶことができます。初期画面で「つづきをやる」を選ぶと、パスワード入力画面になります。

③勝ち抜き戦

1.スタート



最初の画面で「さいしょからはじめる」か「つづきをやる」かを選択し、スタートボタンを押してください。

最初から始める場合、１回戦の対戦相手候補が３人表示されますので、そのメンツでよければ「はい」を選択してください。「いいえ」を選択するとゲーム選択画面に戻り、ゲーム選択からやり直しになります。

2.勝敗

予選は半荘１回の勝負で、２位以内に入れば次の予選へ進出できます。そうして11回戦を勝ち抜くといよいよ決勝戦です。決勝は半荘２回で行われ、２回ともトップをとれば完全優勝です。

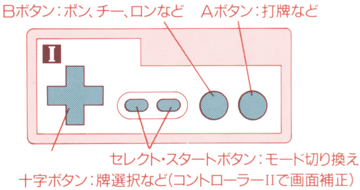
3.パスワード

タコ討伐戦同様、パスワードで続きを遊ぶことができます。パスワードは予選１回勝ち抜くごとに表示されますが、決勝戦の半荘２回の間には表示されません。その他の要領はタコ討伐戦とまったく同様です。ただし、対戦相手が表示されたときに「いいえ」を答えるとゲーム選択画面へ戻ってしまいます。

III　ゲーム中の操作

つかみ取りによる場決め、さいころ2度振りによる起家決めに続いて、ゲームが始まります。ゲーム中は、コントローラーIIの十字ボタンで画面を上下左右に補正できるので、ご家庭のテレビで見やすいように調整してください。

コンピュータ側のキャラクターの手はすべて自動的に進められます。あなたの手の進め方は以下のとおりです。



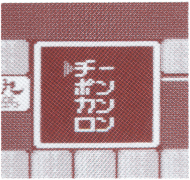
●ツモ・捨て牌

ツモは自動的に行われます。

牌を切るときは、十字ボタンで▲マークを左右に動かして切りたい牌を指定し、Aボタンで切ります。

●ポン・カン・チー・ロン

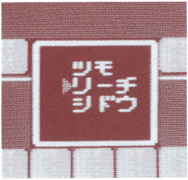
鳴けるときや当たれるときは、自動的にその牌が点



滅してゲームがストップします。Aボタンを押せばそのままゲームが進みます。そうでないときはBボタンを押せばメニューが表示されますので、十字ボタンの上下で指定しAボタンで実行してください。鳴ける牌の組み合せが何とおりかある場合は、あなたの牌の下に▲マークが表示されますので、十字ボタンの左右で牌を指定してください。

●リーチ・ツモ

リーチやツモあがりも同様にBボタンです。リーチの場合、リー棒が表示されたら普通に打牌してください。やっぱりやめようと思ったときは、牌を切る前にもういちどBボタンを押してメニューを呼び出し、「リーチ」を指定してAボタンを押してください。ただし、テンパっていないときにリーチをかけると、流局時にチョンボと見なされます。



Bボタンを押したときには、ロンやツモは常時ウインド内に表示されています。もしテンパっていないときやフリテンのときにこのコマンドを実行すると、チョ

ンボになるわけです。子は8,000点、親は12,000点の罰符になりますので注意してください。



●モード切り換え

フリー対戦では、Bボタンで開くウインドとは別に、いつでもスタートボタンまたはセレクトボタンでモード切り換えウインドが表示されます。

●オープンモード：相手の手を開いてゲームを進めるモードです。相手のキャラクターがどんな打ち方をするのか研究するのに役立つでしょう。

●オートモード：自分の手をコンピュータにまかせ観戦するモードです。指導者がついているときはそのキャラクターが打つことになるので、やはり打ち筋の研究に適しています。

各モードはAボタンで○と×を変更してください。もう一度セレクト・スタートボタンを押せばウインドが消え、指定したモードでゲームが進行します。

●指導

フリー対戦で指導者をつけると、どの牌を切れば最善かの指導を受けることができます。

指導はBボタンで表示したウインドの中の「しどう」を実行することで受けられます。ただし、どのキャラ



▲：切るべき牌　ア：安全牌　キ：危険牌
ス：スジ　ワ：ワンチャンス

クターを指導者にしたかで指導内容は大幅に変わってきます。タコな指導者をつけたりすれば、とんでもない牌を切るように指示がくるでしょう。

この「しどう」はタコ討伐戦・勝ち抜き戦でもウインドに表示されますが、フリー対戦以外ではそのときの各自の持ち点が表示されるだけです。逆に、持ち点を確認したいときはどのゲーム中でもこのコマンドを実行すれば見ることができるわけです。

●半荘終了

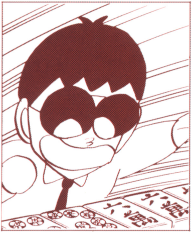
半荘が終了すると、順位・得点表示とともに、あなたのタコ的行為がどれだけあったかを判定する「タコ度判定」ができます。ただし、フリー対戦で指導者をつけた場合は判定されません。



IV　雀荘ミスチョイスルール

①東南半荘戦で場に２飜をつける。東南とも親がノーテンの場合流局となる。１飜縛りで、２飜縛りはなし。
②25,000点持ち30,000点返し。トップの人にはトップ賞として20,000点をつける。フリー対戦では、ウマ・一発賞・ドボンはルール選択できる。
③ダブロンあり。トリプルロンは流局。
④クイタン・後ヅケあり。
⑤裏ドラ・カンドラ・カン裏あり。
⑥ノーテン罰符は場3,000点、形式テンパイあり。
⑦ダブル・トリプル役満あり。
⑧王牌は14枚残し。ハイテイでの鳴きは不可。
⑨ノーテンリーチは流局時にチョンボとなる。
⑩フリテンリーチあり。リーチ以後見送るとフリテン。
⑪自分のツモが残っていないときはリーチはできない。
⑫四開槓流れ。４つ目のカンをした者が打牌した時点でロンがなければ流局。ただし、四槓子テンパイの場合は５つ目のカンで流局する。
⑬四風子連打。東南西北の風牌のどれか１種を全員が第１打で打った場合流局となる。
⑭九種九牌は、流局にするかゲームを続行するか選択することができる。
⑮４人リーチは流局。

ミスチョイス雀ぶらあず カタログ

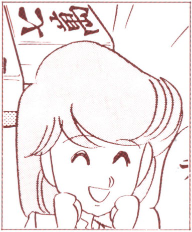


技術：A　　読み：A
リーチ：B　ツキ：A＋
得意手：メンゼン、ピンフ

持杉ドラ夫

（もちすぎドラオ）

強い。絶対に強い。ミスチョイスのメンツの中ではダントツの強さを誇る。フィーバーしだすと止まらない。ドラ夫に勝つチャンスがあるとすれば、タコになりきること。ドラ夫はタコに弱いので、タコ打ち麻雀に徹すれば勝機はある！



技術：B　　読み：A
リーチ：A　ツキ：A
得意手：タンヤオ、トイトイ

律見江ミエ

（りちみえミエ）

明るくいい加減でマイペースのB型麻雀。リーチで一発や裏ドラがのるとやたらと喜ぶ。得意ワザは、振りこんだ牌を笑ってうやむやにごまかしてしまう「チャイ」。フェミニストを自称する君なら、笑って「はい」と許してあげよう。



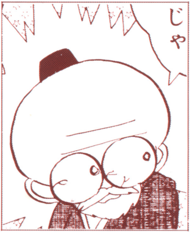
技術：C　読み：B
リーチ：E　ツキ：C
得意手：メンゼン、チャンタ

中島ハコ

（なかじまハコ）

父親は麻雀で借金を作り、母親はその借金を返すために過労で死んだ。ひたすら暗い麻雀道を歩む彼女の払う点棒には、その怨念がこもっているのだ。合掌。

純チャン・チャンタの暗い手役が多い。本職はフォークソング歌手？

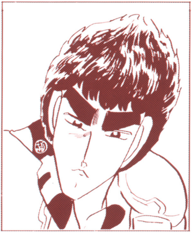


技術：B　読み：B
リーチ：B　ツキ：D
得意手：ピンフ

謎のじいさん

（なぞのじいさん）

山にこもり、仙人のような生活をして麻雀の腕を磨いていた。当然向かうところ敵なし……となるのが普通だが、生来のツキのなさはいかんともしがたく、打ち筋は確かなのだが上がれることは少ない。いったい何なのこのじいさん？



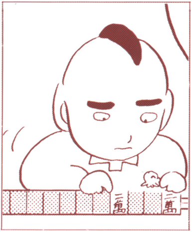
技術：C　読み：B
リーチ：B　ツキ：C
得意手：メンゼン、ピンフ

北家拳志郎

（ほっけケンシロウ）

北家神拳の最後の伝承者。彼の本領は北家のときに発揮される。親に鳴かれぬように牌を絞っての北家神拳究極リーチは一撃必殺！

北家神拳に対抗するには、チックリポックリ鳴きまくって早上がりの南家聖拳。テンパイの早さで勝負する。



技術：E　読み：C
リーチ：E　ツキ：B
得意手：ヤクハイ、トイトイ

タコ宮内

（タコみやうち）

ほら、よく雀荘で見かけるだろう、流局でノーテンのくせに手を開いて見せるようなタコ。ドヘタのくせに乗せると引きだけは強く、ドラカンリンシャンの鬼ヅモなどとんでもない手を上がってタコの正体を現わす様は圧巻である。



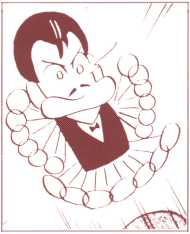
技術：E　　読み：C
リーチ：A＋ツキ：A
得意手：イッパツ

ゴッドハンド

（ゴッドハンド）

彼をメンツに入れると、とたんに麻雀は格闘技と化す。ムダヅモのない完璧な麻雀を志向する彼のリーチは、気合い一線雀卓につきささる稲妻ヅモを呼ぶのだ。

しかし、一発ツモを逃せばツキは落ちていく。技術的にはド素人。

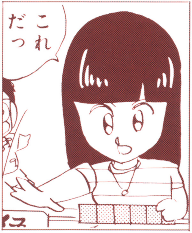


技術：B　　読み：A
リーチ：C　ツキ：D
得意手：ピンフ

店野真澄太

（みせのマスタ）

ミスチョイスのマスター。オーソドックスでセオリー重視の堅い麻雀を打つ。本人の弁では、お客さんに楽しんでもらうため大きく勝たないよう心がけているということだが、実際には単に弱気な性格が出ているだけらしい。



技術：D　　読み：B
リーチ：D　ツキ：B
得意手：ホンイツ、トイトイ

オクトパシーふみ

（オクトパシーふみ）

タコ中のタコ。本職は某女流漫画家だという説がある。日本タコ友会のNo.001で、全国の雀荘に鳴きまくりのタコ麻雀を普及させるべく日夜努力している。いつか日本の全雀荘は、彼女のタコパワーの前に屈するのであろうか？

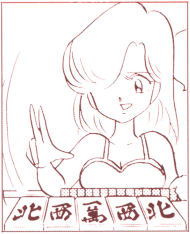


技術：C　　読み：B
リーチ：B　ツキ：E
得意手：ピンフ、コクシ

貧乏おやじ

（びんぼうおやじ）

かつては大富豪だったらしいが、麻雀ですべてをすってしまい、いまだ昔の夢を捨てきれないで日夜雀荘に通いつめている。いたいけな子供の応援も、彼のツキを呼びもどすにはおよばない。そして、今日も彼はハコをかぶるのである。

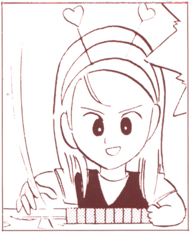


技術：B　読み：B
リーチ：C　ツキ：B
得意手：メンゼン

迷彩レディー

（めいさいレディー）

横須賀雀士の憧れの的、迷彩レディーの7代目。読んで字のごとく迷彩を作ることにかけては超一流だが、それがこうじて手作りより自分でも信じられないような意外な待ちを作ることに神経を注いでいる。得意技は捨て牌で作る回文!?

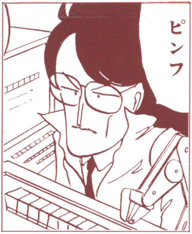


技術：C　読み：B
リーチ：C　ツキ：C
得意手：ヤクマン

クリスチーネ・M

（クリスチーネ）

若い身そらでありながら麻雀中毒にかかり、1日1回打たないと手が震えるというジャンキー女子高生。かわいい顔に似合わず常に大物手指向で、だんだん狙いが高くなる。いつか「黄金の一発」を打つことを夢見ているのだ。

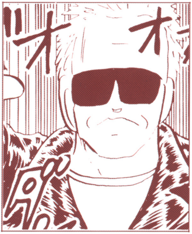


技術：A　　読み：A
リーチ：C　ツキ：B
得意手：メンゼン、ピンフ

全自動の狼

（おおかみ）

自ら開発した麻雀コンピュータを脇に置いて駆使し、確率に裏付けされたスキのない麻雀を打ってくる。最近は、理論で計算できない「気迫」や「タコツモ」をもコンピュータに取り入れることに成功したという。非常に手ごわい相手だ。

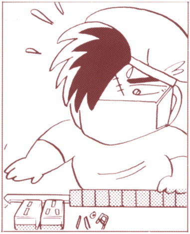


技術：D　　読み：D
リーチ：C　ツキ：C
得意手：メンゼン

ヤーメネーター

（ヤーメネーター）

彼は無敵のぎゅわんぶらあとなるべく、アンドロイドと化してミスチョイスに殴りこんできた。倒しても倒しても再勝負を挑んでくる不死身のキャラクターである。しかし、自分の手しか見ていないタコなので、多面待ちで受ければ楽勝。



技術：C　　読み：B
リーチ：B　ツキ：D
得意手：ピンフ、コクシ

ブラックザンク

（ブラックザンク）

謎の外科医。治療費として法外な金額を請求し、さらに無理やり麻雀をやらせて二重に金をふんだくろうとする守銭奴だ。打ち筋は、がめてがめてがめまくる彼の人生そのままの麻雀。上がると看護婦が肩をもみにくる。



技術：D　　読み：B
リーチ：B　ツキ：D
得意手：メンゼン

積木かおり

（つみきかおり）

かつては気だてのいい子だったのだが、麻雀がきっかけで道をふみはずし、いまでは暴牌族に属してツッパリ麻雀ばかり打ついけない子になってしまった。彼女を立派に更生させるためにも、愛のムチでかっぱいであげよう。



技術：A　　読み：A
リーチ：C　ツキ：B
得意手：ピンフ、タンヤオ他

ソニー君

（ソニーくん）

技術のソニー。他人とはひと味ちがった独自の一級品麻雀を旨としており、決して誰でも作れるような手は狙わない。臨機応変で機動的な手作りはさすがといえよう。しかし、それがたたって卓では常にみんなからマークされている。

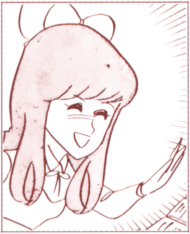


技術：B　　読み：A
リーチ：C　ツキ：E
得意手：チャンタ、コクシ

バッドハンド

（バッドハンド）

配牌はぐちゃぐちゃ、ツモは最悪のバッドハイパイ・バッドツモ。しかし、超人の彼は山ごもりまでして生来のツキのなさを乗りこえ、クズ手を逆に利用した一撃必殺の極真麻雀を会得した！　純チャンやコクシの破壊力に気をつけよう。

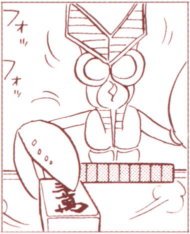


技術：D　読み：B
リーチ：E　ツキ：C
得意手：タンヤオ、トイトイ

クララ

（クララ）

彼女は生まれつき気が弱く、牌を立てて上がれたことがない。タンピンのイーシャンテンからでも思わず鳴いてしまう。しかし、ハイジの暖かい応援で、いつの日か立てる（面前で上がれる）にちがいない。がんばれクララ！



技術：D　読み：C
リーチ：E　ツキ：A
得意手：タンヤオ

ハルタン星人

（ハルタンせいじん）

（石坂浩二の声で）
宇宙には、我々の未だ知らない驚異がたくさんあります。配牌忍者・ハルタン星人のツミコミの術、裏ドラ光線、ニギリコミ技などの恐ろしさは、銀河系宇宙でも右に出るものはいないとされています。

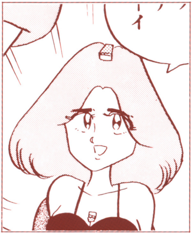


技術：E　読み：B
リーチ：B　ツキ：A＋
得意手：ヤクマン

勝ち過ぎの金蔵

（かちすぎきんぞう）

　神がかり的な強運の持ち主だ。配牌で字牌が10枚以上存在し、ダブルやトリプルの役満をざらに上がる。彼に勝つには、彼のツキを落とすしかない。点棒を払うことに慣れていない彼は、振りこんだとたんに気落ちして上がれなくなるはずだ！

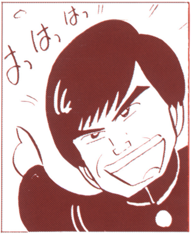


技術：B　読み：B
リーチ：C　ツキ：C
得意手：メンゼン

カリフォルニアレディー

（カリフォレディー）

　常夏のカリフォルニアはUCLAから、麻雀心理学の実践のために日本にやってきた。明るくオチャメなしぐささとグラマーな肢体で君をまどわすぞ！　ちなみに、彼女が上がったときの「MAHJONG！」とは、英語で「ロン」のこと。



技術：D　読み：A
リーチ：C　ツキ：B
得意手：イッツー

森田けんさく
（もりたけんさく）

快活で一本気な性格の好青年……とは本人の弁。なぜかいまだに'70年代の青春を引きずっているが、本人は30代のいいオッサンである。手役は一本気のイッツーが大好きであり、読みもかなり鋭いものを持っているようだ。



技術：C　読み：A
リーチ：C　ツキ：D
得意手：ピンフ

血祭由紀
（ちまつりユキ）

通称・献血のお由紀。麻雀の打ち筋から相手の血液型を読み、勝つと献血に協力させてしまうという特技を持つ。その仕事にかける情熱と清楚な白衣に包まれた姿はさながらナイチンゲールのようであり、必ずや君の胸を打つだろう。

役一覧

●一飜役

ピンフ（平和）

４面子が順子（シュンツ）だけで作られる役。面前のみで二面(リャンメン)待ち以上でなければならない。

ツモ（門前清摸和）

鳴かずに面前だけでツモり上がると一飜。

タンヤオ（断么九）

一九字牌を含まない役。

ヤクハイ（役牌）

三元牌や場風牌で刻子（コーツ）を作ると一飜。

リーチ（立直）

鳴かずに面前でテンパイしたとき、場に千点放出して「リーチ」と宣言すれば一飜。

イーペーコー（一盃口）

同じ数牌で同じ順子を２つ作る役。面前のみ。

ハイテイ・ホウテイ（海底・河底）

最後の牌でツモるとハイテイ、最後の他家の捨て牌でロンするとホウテイで各一飜。

リンシャン（嶺上開花）

カンしてツモった王牌で上がると一飜。

●二飜役(鳴くと一飜)

チャンタ（全帯么）

４面子１雀頭全部に一九字牌がからむ役。

サンショク（三色同順）

3種類の数牌で同じ順子を3つ作る役。

イッツー（一気通貫）

1種類の数牌で１２３、４５６、７８９の3つの順子を作る役。

●二飜役

サンショクドーコ（三色同刻）

3種類の数牌で同じ刻子を3つ作る役。

ダブリー（ダブル立直）

鳴きのないうちに第1捨て牌でリーチをかけると二飜。

サンアンコー（三暗刻）

暗刻（アンコー）が3つ手の内にできる役。

サンカンツ（三槓子）

槓子（カンツ）が3つできる役。明カンでもよい。

ショウサンゲン（小三元）

三元牌で2刻子1雀頭を作る役。

トイトイ（対々和）

4面子をすべて刻子で作る役。

チートイツ（七対子）

7つの対子（トイツ）だけで手を構成する役。

●三飜役（鳴くと二飜）

ホンイツ（混一色）

1種類の数牌＋字牌だけで手を構成する役。

ジュンチャン（純全帯么）

字牌を用いずに一九牌だけをからめたチャンタ。

●三飜役以上

ホンロートー（混老頭）：三飜

一九字牌だけで4刻子1雀頭を作る役。

リャンペーコー（二盃口）：三飜

イーペーコーが2つできると三飜。

チンイツ（清一色）：六飜、鳴くと五飜

1種類の数牌だけで手を構成する役。

ナガシマンガン（流し満貫）：満貫

鳴かれずに一九字牌だけで捨て牌の河を作ると流局時に満貫ツモ扱い。

●役満

テンホー・チーホー（天和・地和）

親が配牌だけで上がるとテンホー、子が鳴きのない第1ツモで上がるとチーホー。

レンホー（人和）

第1ツモをツモる前に鳴きのない他家の第1捨て牌で上がるとレンホー。

スーアンコー（四暗刻）

暗刻が4つできる役。単騎待ちでダブル役満。

コクシムソウ（国士無双）

13種の一九字牌が1枚ずつ、うち1つだけ2枚で雀頭になっている形の役。13面待ちでダブル役満。

ツーイーソウ（字一色）

字牌だけで4刻子1雀頭を作る役。

ショウスーシイ（小四喜）

４つの風牌で３刻子１雀頭を作る役。

ダイサンゲン（大三元）

３つの三元牌で３刻子を作る役。

スーカンツ（四槓子）

槓子を４つ作る役。

リューイーソウ（緑一色）

索子（ソーズ）の２・３・４・６・８と三元牌の發だけで構成する役。図柄が緑一色になるのでこう呼ぶ。

チュウレン（九連宝燈）

１種類の数牌で、１と９が３枚、残りが１枚ずつそろった形に１～９のどれか１枚入る役。９面待ちの純正でダブル役満。幻の役といわれる。

チンロートウ（清老頭）

一九牌だけで４刻子１雀頭を作る役。

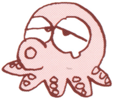
パーレンチャン（八連荘）

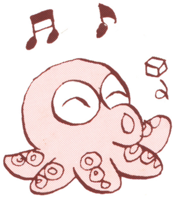
親が流局せずに８連続で上がると役満扱い。

タースーシイ（大四喜）

４つの風牌で４刻子を作る役。常にダブル役満。

＊役満が重なるとダブル・トリプル役満。





株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21
Tel. 03-235-5611(代表)